

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-239628

(43)Date of publication of application : 07.09.1999

(51)Int.Cl.

A63F 3/06
B42D 15/02

(21)Application number : 10-043639

(71)Applicant : TOPPAN PRINTING CO LTD

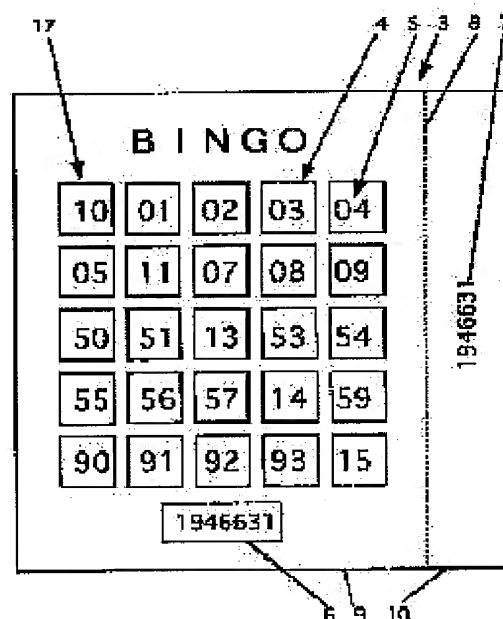
(22)Date of filing : 25.02.1998

(72)Inventor : HANADA FUMIAKI

(54) MANUFACTURE OF PRINTED MATTER, PRINTED MATTER AND BOOK BODY**(57)Abstract:**

PROBLEM TO BE SOLVED: To easily manufacture the printed matter by deciding a designated identification mark and a nondesignated identification mark, and manufacturing the prescribed number of respective winning and miss bingo matrix printed matters on the basis of these identification marks when manufacturing the printed matters having the bingo matrix printing part.

SOLUTION: Whether it is a designated identification mark designated (announced by a magazine, a newspaper and a television) by a separate means or a nondesignated identification mark is decided for the whole scheduled identification marks arranged in the bingo matrix part 4. Next, a winning bingo matrix printed matter forming a single row line of the designated identification mark and a lost bingo matrix printed matter forming no single row line of the designated identification mark are manufactured. According to a forming method of such a printed matter, which wins in any combination among a large number of identification marks cannot be discriminated to thereby eliminate the possibility capable of discriminating between winning and a lost when a prize competition participator obtains a printed matter 3 having the bingo matrix printing part.

**LEGAL STATUS**

[Date of request for examination] 25.02.1998

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 2900932

[Date of registration] 19.03.1999

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-239628

(43) 公開日 平成11年(1999) 9月7日

(51) Int.Cl.⁶

識別記号

F I

A 6 3 F 3/06

A 6 3 F 3/06

B

B 4 2 D 15/02

5 0 1

B 4 2 D 15/02

5 0 1 H

審査請求 有 請求項の数 8 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号

特願平10-43639

(22) 出願日

平成10年(1998) 2月25日

(71) 出願人 000003193

凸版印刷株式会社

東京都台東区台東1丁目5番1号

(72) 発明者 花田 文明

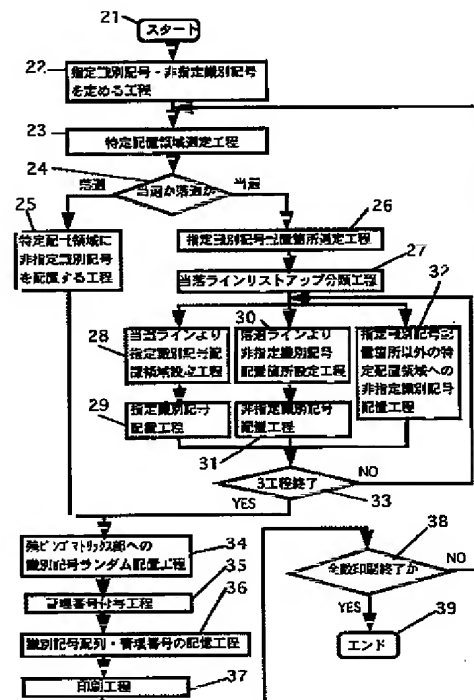
東京都台東区台東1丁目5番1号 凸版印刷株式会社内

(54) 【発明の名称】 印刷物の製造方法、印刷物及び冊子体

(57) 【要約】

【課題】ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能な印刷物の製造方法、印刷物及びそれを綴じた冊子体を提供することにある。

【解決手段】ビンゴマトリックス部に配置する予定の識別記号全てに対し、指定識別記号か非指定識別記号かを定める。次に、指定識別記号がビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成する当選ビンゴマトリックス印刷物と、形成しない落選ビンゴマトリックス印刷物とを製造することで、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能となる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 行数と列数が同数のビンゴマトリックス部に識別記号群を配置したビンゴマトリックス印刷部に対し、別途手段で指定する識別記号が前記ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成するかどうかで当選又は落選を判別する、ビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の製造方法において、別途手段で指定する指定識別記号と、指定しない非指定識別記号を定める工程と、該指定識別記号と非指定識別記号に基づき、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程と、を有することを特徴とする印刷物の製造方法。

【請求項2】 前記指定識別記号と非指定識別記号に基づき、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を作成する工程は、前記ビンゴマトリックス部において形成される全ての一列ラインに対し、少なくとも一箇所づつ設定された特定配置領域を選定する工程と、該特定配置領域に指定識別記号又は非指定識別記号を配置することで、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程と、を有することを特徴とする請求項1記載の印刷物の製造方法。

【請求項3】 前記特定配置領域に指定識別記号又は非指定識別記号を配置することで、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程の内、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程は、前記特定配置領域に非指定識別記号を配置する工程を有することを特徴とする請求項2記載の印刷物の製造方法。

【請求項4】 前記特定配置領域に指定識別記号又は非指定識別記号を配置することで、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程の内、当選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程は、前記特定配置領域に指定識別記号を配置する指定識別記号配置箇所を選定する工程と、該指定識別記号配置箇所を通るラインをリストアップする工程と、該リストアップされたラインを当選ラインと落選ラインに分類する工程と、該当選ラインが通るビンゴマトリックス部の箇所を指定識別記号配置領域とし、該領域に指定識別記号を配置する工程と、該落選ラインが通るビンゴマトリックス部の箇所の何れかを非指定識別記号配置箇所とし、該箇所に非指定識別記号を配置する工程と、前記指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域に非指定識別記号を配置する

工程と、を有することを特徴とする請求項2記載の印刷物の製造方法。

【請求項5】 請求項1 及至請求項4の何れか記載の方法で製造されたことを特徴とする、当選する数が予め定められたビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物。

【請求項6】 行数と列数が同数のビンゴマトリックス部に識別記号群を配置したビンゴマトリックス印刷部に対し、別途手段で指定する識別記号が前記ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成するかどうかで当選又は落選を判別する、ビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物において、当選の数が縦、横及び又は斜めの一列ライン毎に予め定められていることを特徴とするビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物。

【請求項7】 行数と列数が同数のビンゴマトリックス部に識別記号群を配置したビンゴマトリックス印刷部に対し、別途手段で指定する識別記号が前記ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成するかどうかで当選又は落選を判別する、ビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物において、別途手段で識別記号を指定する回数が複数である場合において、各回毎の当選の数が予め定められていることを特徴とするビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物。

【請求項8】 請求項5 及至請求項7の何れか記載の印刷物を綴じたことを特徴とする冊子体。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【発明の属する技術分野】 本願発明は、ビンゴゲームを印刷した印刷物の製造方法、印刷物及びそれを綴じた冊子体に関し、更に詳細には、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と落選ビンゴマトリックス印刷物の製造方法、印刷物及びそれを綴じた冊子体に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来よりビンゴゲームはパーティー等で行われるゲームとして広く知られている。その内容は、ゲーム主催者がゲーム参加者に行数と列数が同数になるように識別記号（例えば数字）群を配置したビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物（例えばカード状印刷物）を配布し、次に、ゲーム主催者が識別記号を一個づつ指定（例えば読み上げる）し、前記ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると当選としてゲーム参加者に賞品を渡すというゲームである。その場合、賞品は先着順に渡され、賞品が無くなった時点でゲームが終了となる。

【0003】 しかしながら、このゲームを商品として流通する印刷物（例えば、カード、ちらし、ダイレクトメール、パッケージ等）や冊子体（例えば、雑誌、書籍、カタログ、パンフレット等）において実施し、景品を配

布する場合、以下の課題があった。

【0004】つまり、ビンゴゲームを商品として流通する印刷物や冊子体で実施する場合、まず、何らかの取引（例えば、印刷物や冊子体の販売と購入）に付随してビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を懸賞参加者配布し、次に、懸賞主催者が識別記号を別途手段で指定（例えば、ちらし、雑誌、新聞、テレビ、ラジオ、店頭展示等で発表）し、前記ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると当選として懸賞参加者に景品を渡すこととなる。しかし、景品である以上、金額上限と総額上限が規制されており、特に、総額上限の範囲内でしか懸賞を実施出来ない。そのため、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成したとしても、必ず当選となるわけではなく、先着順や抽選等の手段で総額上限の範囲内に絞っていた。しかし、これではビンゴゲームのゲームとしての面白みに欠けるという課題を有していた。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】本願発明は上記課題を解決すべくなされたものであって、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能な印刷物の製造方法、印刷物及びそれを綴じた冊子体を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】請求項1に記載の発明は、行数と列数が同数のビンゴマトリックス部に識別記号群を配置したビンゴマトリックス印刷部に対し、別途手段で指定する識別記号が前記ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成するかどうかで当選又は落選を判別する、ビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の製造方法において、別途手段で指定する指定識別記号と、指定しない非指定識別記号を定める工程と、該指定識別記号と非指定識別記号に基づき、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程と、を有することを特徴とする印刷物の製造方法である。

【0007】請求項1に記載の発明によれば、まず、ビンゴマトリックス部に配置する予定の識別記号（例えば数字）全てに対し、別途手段で指定（例えば、ちらし、雑誌、新聞、テレビ、ラジオ、店頭展示等での発表）する指定識別記号か指定しない非指定識別記号かを定める。次に、指定識別記号がビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成する当選ビンゴマトリックス印刷物と、指定識別記号がビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成しない落選ビンゴマトリックス印刷物とを製造することで、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマト

リックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能となる。

【0008】この場合、ビンゴゲームという外観を有してはいるが、最初から当たりとはずれが定まったくじを配布することと何らかわらないこととなり、どうしても公正を失うこととなる。そこで請求項1は、予め定めるのが当選識別記号ではなく、指定識別記号であることを特徴として公正を確保している。すなわち、当選識別記号を予め定めてしまうと全ての当選者が同じ記号で当選することとなり、当選記号の数が少ないため事前に漏洩しやすく、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性がある。それに対し、指定識別記号だけを定める場合、当選記号を定める製造方法に比べ工程は増えるが、多数の指定識別記号の内のどれが、どういう組合せで当選するかは容易には判別できず、事前に漏洩しにくく、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。

【0009】請求項2に記載の発明は、前記指定識別記号と非指定識別記号に基づき、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を作成する工程は、前記ビンゴマトリックス部において形成される全ての一列ラインに対し、少なくとも一箇所づつ設定された特定配置領域を選定する工程と、該特定配置領域に指定識別記号又は非指定識別記号を配置することで、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程と、を有することを特徴とする請求項1記載の印刷物の製造方法である。

【0010】請求項2に記載の発明によれば、まず、ビンゴマトリックス部において形成される全ての一列ラインに対し、少なくとも一箇所づつ設定された特定配置領域を選定することで、当選記号を予め選定しなくとも当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造することができ、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。

【0011】請求項3に記載の発明は、前記特定配置領域に指定識別記号又は非指定識別記号を配置することで、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程の内、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程は、前記特定配置領域に非指定識別記号を配置する工程を有

することを特徴とする請求項2記載の印刷物の製造方法である。

【0012】請求項3に記載の発明によれば、ビンゴマトリックス部において形成される全ての一行ラインに対し、少なくとも一箇所づつ設定された特定配置領域に非指定識別記号を配置するため、例えば残り全ての識別記号が指定識別記号であったとしても、指定識別記号が一行ラインを形成することではなく、確実に落選ビンゴマトリックス印刷物を製造することができ、ビンゴマトリックス印刷部において一行ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。

【0013】特に、特定配置領域に非指定識別記号を配置する製造方法で落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する場合、特定配置領域以外には指定識別記号と非指定識別記号をランダムに配置することができる。そのため、別途手段で識別記号を指定する回数が複数である場合において、落選ビンゴマトリックス印刷物であっても、最初の指定から最後の指定まで指定識別記号が落選ビンゴマトリックス印刷物上にあり、最後の指定までビンゴゲームを楽しむことが可能である。

【0014】請求項4に記載の発明は、前記特定配置領域に指定識別記号又は非指定識別記号を配置することで、予め定められた数の当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程の内、当選ビンゴマトリックス印刷物を製造する工程は、前記特定配置領域に指定識別記号を配置する指定識別記号配置箇所を選定する工程と、該指定識別記号配置箇所を通るラインをリストアップする工程と、該リストアップされたラインを当選ラインと落選ラインに分類する工程と、該当選ラインが通るビンゴマトリックス部の箇所を指定識別記号配置領域とし、該領域に指定識別記号を配置する工程と、該落選ラインが通るビンゴマトリックス部の箇所の何れかを非指定識別記号配置箇所とし、該箇所に非指定識別記号を配置する工程と、前記指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域に非指定識別記号を配置する工程と、を有することを特徴とする請求項2記載の印刷物の製造方法である。

【0015】請求項4に記載の発明によれば、特定配置領域に指定識別記号を配置する指定識別記号配置箇所を選定する工程と、該指定識別記号配置箇所を通るラインをリストアップする工程と、該リストアップされたラインを当選ラインと落選ラインに分類する工程と、該当選ラインが通るビンゴマトリックス部の箇所を指定識別記号配置領域とし、該領域に指定識別記号を配置する工程と、該落選ラインが通るビンゴマトリックス部の箇所の

何れかを非指定識別記号配置箇所とし、該箇所に非指定識別記号を配置する工程と、前記指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域に非指定識別記号を配置する工程を有することで確実に当選ビンゴマトリックス印刷物を製造することができ、ビンゴマトリックス印刷部において一行ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。

【0016】特に、リストアップされたラインを当選ラインと落選ラインに分類する工程を有するため、複数のラインが一行ラインを形成することは無く、縦・横・斜めの何れか一つだけを当選ラインとすることができる。このため、縦・横・斜めの当選数を設定することも可能であり、縦・横・斜め懸賞のランクを変更することもできる。尚、複数のラインが一行ラインを形成するように設定することも可能である。すなわち、ゲームの面白みを向上させるためにはダブルリーチ、トリプルリーチ等複数リーチ状態とするのが効果的な手法の一つであり、当選ラインを一本に限定すると、ダブルリーチ、トリプルリーチ等複数リーチ状態の存在は偶然の確率に頼る（しかも当選するラインは必ず1本となる）こととなる。しかし、ここで複数本を選定すれば、意図的に複数リーチ状態（しかも当選するラインも複数となる）を作ることとなり、効果的にゲームの面白みを向上させることが可能である。

【0017】請求項5に記載の発明は、請求項1及至請求項4の何れか記載の方法で製造されたことを特徴とする、当選する数が予め定められたビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物である。請求項5に記載の発明によれば、ビンゴマトリックス印刷部において一行ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め提供することが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。尚、ここで印刷物とは、例えば、カード、ちらし、ダイレクトメール、電報台紙、パッケージ等がある。カードはカード状であれば何れのものでも良く、例えばパーティーで配布するカード、グリーティングカード、郵便ハガキ、名刺、ポケットティッシュに入れるカード印刷物、プリペイドカード、クレジットカード、メモリーカード、ICカード等がある。ちらしは折り畳み状であれば何れのものでも良く、例えば新聞折り込みちらし、街頭配付ちらし等がある。ダイレクトメールは封筒状であれば何れのものでも良く、電報台紙は電報用紙

を保持できる形状であれば何れのものでも良い。パッケージは物を包む立体物状で印刷が可能であれば何れのものでも良く、例えばお菓子の紙箱、スナック菓子の軟包装材、カップラーメンの蓋やカップ、飲料品の紙パック、缶詰、ジュース類の金属缶等がある。無論本願発明はこれに限定するものではなく、印刷が可能なもの全てが印刷物に該当し、衣料品、小間物、家電製品等何れのものでも良い。

【0018】請求項6に記載の発明は、行数と列数が同数のビンゴマトリックス部に識別記号群を配置したビンゴマトリックス印刷部に対し、別途手段で指定する識別記号が前記ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成するかどうかで当選又は落選を判別する、ビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物において、当選の数が縦、横及び又は斜めの一列ライン毎に予め定められていることを特徴とするビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物である。請求項6に記載の発明によれば、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め提供することが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。特に、縦・横・斜めの当選数を設定しており、縦・横・斜めで懸賞のランクを変更すること等、ビンゴゲームに付加価値を付けることが可能である。

【0019】請求項7に記載の発明は、行数と列数が同数のビンゴマトリックス部に識別記号群を配置したビンゴマトリックス印刷部に対し、別途手段で指定する識別記号が前記ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成するかどうかで当選又は落選を判別する、ビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物において、別途手段で識別記号を指定する回数が複数である場合において、各回毎の当選の数が予め定められていることを特徴とするビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物である。請求項7に記載の発明によれば、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めて提供することが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。特に、指定する毎の当選数を設定しており、ビンゴゲームに付加価値を付けることができる。同時に、指定の各回毎に当選者ができるように設定して、当選者に対する景品の発送業務等懸賞主催者の手間を分散させる、又は、最後の指定でのみ当選者ができるように設定して、当選者に対する景品の発送業務等懸賞主催者の手間を集中させる等、懸賞主

催者にとって合理的な業務配分とすることが可能となる。

【0020】請求項8に記載の発明は、請求項5及至請求項7の何れか記載の印刷物を綴じたことを特徴とする冊子体である。請求項8に記載の発明によれば、冊子体（例えば、雑誌、書籍、カタログ、パンフレット等）において、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めた冊子体を提供することが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を綴じた冊子体入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。このことは冊子体、特に雑誌においてビンゴゲーム懸賞を実施する際に重要である。すなわち、雑誌は定期的に販売するため、最初にビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を綴じて販売し、次の号より複数号に渡って識別記号を指定する文章を掲載することで、販売振興の効果を持続することができる。その際、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成しても、その後に抽選がある様では複数号に渡る販売振興の効果の持続は難しく、更に、先着順となれば、地域による差がでてしまうため、懸賞参加者に不公平感を与えて逆効果が生ずる可能性もある。しかも、雑誌は立ち読みが可能のため、冊子体入手する直前で当選か落選かを判別できるようでは販売振興の効果がなくなる。

【0021】また、縦・横・斜めの当選数を設定した場合、縦・横・斜めで懸賞のランクを変更すること等、ビンゴゲームに付加価値を付けることが可能である。このことは冊子体、特に雑誌においてビンゴゲーム懸賞を実施する際に重要である。すなわち、複数号に渡る販売振興の効果の持続を行なうためには、読者である懸賞参加者にできるだけ興味を持たせる必要があり、単に単一の景品を提供するよりも、縦・横・斜めで懸賞のランクを変更したほうが、読者である懸賞参加者に興味を持たせることが可能となる。

【0022】更に、指定する毎の当選数を設定した場合、ビンゴゲームに付加価値を付けることができると、同時に、指定の各回毎に当選者ができるように設定して、当選者に対する景品の発送業務等懸賞主催者の手間を分散させる、又は、最後の指定でのみ当選者ができるように設定して、当選者に対する景品の発送業務等懸賞主催者の手間を集中させる等、懸賞主催者にとって合理的な業務配分とすることが可能となる。このことは冊子体、特に雑誌においてビンゴゲーム懸賞を実施する際に重要である。すなわち、複数号に渡る販売振興の効果の持続を行なうためには、読者である懸賞参加者にできるだけ興味を持たせる必要があり、指定の各回毎に当選者を設定（雑誌の性格によって分散、集中、その中間等を選択す

る。例えば、月刊誌であれば、指定の間隔が長いので分散させた方がよいなど)したほうが読者である懸賞参加者に興味を持たせることが可能となる。

【0023】

【発明の実施の形態】以下、本願発明の実施の形態を図面に従って説明する。図1は、本願発明の冊子体を示す外觀概略図である。図1において、1は冊子体、2は冊子体の綴じ部、3はビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物であり、当選ビンゴマトリックス印刷物又は落選ビンゴマトリックス印刷物であるビンゴカード、4は冊子体の本文である。図1において、冊子体1は中綴じ方式の冊子であり、本文4とビンゴカード3を綴じ部2において綴じている。本文4は印刷された折丁を複数重ねてあり、綴じ部2で針金を折丁に突き刺して綴じている。また、ビンゴカード3は折丁に接着剤等で貼着することで、綴じられている。ビンゴカード3には当選と落選の2種類がある。本実施の形態は中綴じ方式を採用しているが、本願発明はこれに限定するものではなく、例えば無線綴じ、アジロ綴じ、平綴じ等公知の綴じ方式を採用することができる。また、本実施の形態においてビンゴカード3はカード状として折丁に貼着する綴じ方式を採用しているが、本願発明はこれに限定するものではなく、例えば、ビンゴマトリックスを有する印刷物を折丁にして直接(例えば、中綴じや平綴じの場合は針金や糸で突き刺して綴じる。また無線綴じやアジロ綴じは背部分をホットメルト等接着剤で固めて綴じる)綴じてもよく、また、折丁の一部として印刷しても良い。

【0024】図1において、冊子体1の用途は雑誌であり、ビンゴゲームを使用した懸賞が行われている。この場合、懸賞主催者は出版社又は広告主であり、懸賞参加者は雑誌を購入した読者となる。懸賞参加者はビンゴカード3を綴じた冊子体である雑誌を購入し、次号より指定される識別記号が、購入したビンゴカード3において一列になるかどうかを見て懸賞の当落を判断することとなる。

【0025】図2は、図1のビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の表面を示す拡大外觀概略図である。図2において、図1と同一の番号を付した部分は同様の構成のため説明を省略する。図2において、4はビンゴマトリックス部、5は識別記号群、6は管理番号、7は管理番号控え、8は切り取り線、9は切り離し部分、10は控え部分、17はビンゴマトリックス印刷部である。図2において、ビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物であるビンゴカード3は、切り離し部分9と控え部分10を切り取り線8を介して接続してなり、切り離し部分9にはビンゴマトリックス印刷部17、管理番号6が印刷され、控え部分10には管理番号控え7が印刷されており、ビンゴマトリックス印刷部17にはビンゴマトリックス部4と、そこに配置された識別記号群5が含まれている。ビンゴマトリックス印刷部17は、5行と5

列で同数になるように識別記号群5を配置しており、識別記号群5は0から99までの整数のうちの25個を使用している。尚、切り取り線8はミシン目でも、単に切り取りを指示する印刷(例えば点線と鋸の印刷等)でも良い。また、識別記号は整数に限定するものではなく、例えば動物・魚・植物・身の回り用品等の絵柄、文字等各々の記号の相違が識別できるものなら何れのものでもよく、整数にしても0から99に限定するものでもなく増減は自由である。

【0026】別途手段で指定する識別記号がビンゴマトリックス印刷部17において一列ラインを形成して当選となった場合、懸賞参加者は切り取り線8より切り離し部分9を分離し、それを懸賞主催者に送付して、しかる後景品を受け取る事となる。その際、管理番号6は、ビンゴマトリックス印刷部17の識別記号群5の識別記号の配列と対応しており、この対応データは懸賞主催者側が有している。そのため管理番号6は、識別記号群5に対する偽造を未然に防止し、また、偽造を見破る手段となる。また、管理番号控え7を含む控え部分10は、懸賞参加者である読者の手元に残り、確かにビンゴカード3を購入した証拠となる。更に、落選にもかかわらず当選と誤って懸賞主催者に送付されてきた切り離し部分10がある場合には、懸賞参加者の誤解を解く手段の一つとなる。

【0027】尚、管理番号6は、単に偽造防止等に使用するに止まらず、独立した抽選に使用することもできる。例えば残念賞と銘打って、ビンゴゲームで落選した人を対象に抽選を行い、景品を渡すことが可能である。その場合も、懸賞主催者側には管理番号6とビンゴマトリックス印刷部17の識別記号群5の識別記号の配列の対応データがあり、抽選を速やかに行なうことが可能である。また、管理番号6の抽選に当たった懸賞参加者は、ビンゴゲーム当選の場合と同様に、切り離し部分9を懸賞主催者に送付するが、その際にも管理番号控え7を含む控え部分10は、懸賞参加者である読者の手元に残り、確かに管理番号6を購入した証拠となる。

【0028】図3は、図2のビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の裏面を示す拡大外觀概略図である。図3において、図1及び図2と同一の番号を付した部分は同様の構成のため説明を省略する。図3において、11は糊代、12は切手貼着指示部、13は郵便番号、14は宛先住所、15は宛先、16は差出人記入欄である。図3において、控え部分10には糊代11が設けられており、ビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物3は糊代11に塗布された接着剤等により図示しない折丁に貼着されている。切り離し部分9の裏面には切手貼着指示部12、郵便番号13、宛先住所14、宛先15、差出人記入欄16が印刷されており、そのまま郵便葉書として使用できる。また、差出人記入欄16には懸賞参加者の住所、電話番号、氏名、年令等を記入するスペースが

設けられている。

【0029】この様に本実施の形態においては、切り離し部分9の表面（一方の面）にビンゴマトリックス印刷部が印刷され、裏面（他方の面）に葉書として使用するに必要な印刷がなされた構成を採用しており、そのまま葉書として使用することでビンゴマトリックス印刷部自体を懸賞主催者に送付することが可能になるという作用効果を奏する。すなわち、ビンゴゲームにおいてはビンゴマトリックス印刷部が懸賞の番号としての機能を有しており、ビンゴマトリックス印刷部自体を懸賞主催者に送付することは懸賞を実施する上で必須の要件となる。

【0030】尚、切り離し部分9は長辺14センチメートル以上15.4センチメートル以内、短辺9センチメートル以上10.7センチメートル以内の長方形の紙であり、紙質及び厚さは筆書及び送達に支障がないもので、重量は2グラム以上6グラム以内である。従って、中綴じ方式の冊子体において、ビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を折丁として針金や糸で直接綴じるには固すぎて特殊な設備が必要になるという課題があり、本実施の形態の如く、糊代11を設けて他の折丁に貼着して綴じる方式により設備が限定されないという作用効果を奏する。

【0031】図4は、本願発明の印刷物の製造方法を説明する概念図である。図4において、21はスタート、22は指定識別記号・非指定識別記号を定める工程、23は特定配置領域選定工程、24は当選か落選かの判断工程、25は特定配置領域に非指定識別記号を配置する工程、26は指定識別記号配置箇所選定工程、27は当落ラインリストアップ分類工程、28は当選ラインより指定識別記号配置領域設定工程、29は指定識別記号配置工程、30は落選ラインより非指定識別記号配置箇所設定工程、31は非指定識別記号配置工程、32は指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域への非指定識別記号配置工程、33は3工程終了の判断工程、34は残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置工程、35は管理番号付与工程、36は識別記号配列・管理番号の記憶工程、37は印刷工程、38は全数印刷終了かどうかの判断工程、39はエンドである。

【0032】本願発明の製造方法の主要部はコンピュータ内部のプログラムにより処理でき、図4はそのフローチャートに当たる。その際のハード構成は、識別記号や識別記号配列・管理番号を記憶する記憶手段、演算を行なう演算手段、印刷を行なう印刷手段であるプリンター、他にモニター等の表示手段、キーボード等の入力手段がある。図4において、当選ビンゴマトリックス印刷物と落選ビンゴマトリックス印刷物の数、識別記号の種類と数、ビンゴマトリックス部の行数列数等の必要事項を入力した後、スタート21により開始する。指定識別記号・非指定識別記号を定める工程22においては、自

動又は入力により指定識別記号・非指定識別記号を指定する（例えば5行5列のマトリックス部の場合、最低5個）の比に比べ、多数の指定識別記号が指定される。

【0033】特定配置領域選定工程23においては、予め作成された図示しない特定配置領域パターン記憶手段より特定配置領域を選定する。ここで、複数の特定配置領域パターンより特定配置領域を選定するのは、一つの特定配置パターンでは落選のパターンが似通ってしまいゲームとしての面白みが低下するのを防止するためである。当選か落選かの判断工程24においては、当選ビンゴマトリックス印刷物を製造するのか落選ビンゴマトリックス印刷物を製造するのかが判断される。何れか一方が入力された所定枚数に達した場合は他方の印刷物を製造するよう判断することとなる。

【0034】特定配置領域に非指定識別記号を配置する工程25においては、特定配置領域に非指定識別記号を配置することで、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造している。尚、図示はしていないが、非指定識別記号配置の重複を避けつつランダムに配置する工程が存在している。その後、後述する残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置工程34においてビンゴマトリックス部への識別記号群の配置を行いビンゴマトリックスを完成させる。指定識別記号配置箇所選定工程26においては、当選ビンゴマトリックス印刷物を製造するため、特定配置領域より指定識別記号配置箇所を1箇所ランダムに選定する。

【0035】そして当落ラインリストアップ分類工程27において、指定識別記号配置箇所を通る複数のラインをリストアップし、当選ラインと落選ラインに分類する。ここでリストアップしたラインを当選ラインと落選ラインに分類するのは、当選ラインを一本に限定するか複数本とするかを自動又は入力により選定するためである。すなわち、ゲームの面白みを向上させるためにはダブルリーチ、トリプルリーチ等複数リーチ状態とするのが効果的な手法の一つであり、当選ラインを一本に限定すると、ダブルリーチ、トリプルリーチ等複数リーチ状態の存在は偶然の確率に頼る（しかも当選するラインは必ず1本となる）こととなる。しかし、ここで複数本を選定すれば、意図的に複数リーチ状態（しかも当選するラインも複数となる）を作ることとなり、効果的にビンゴゲームの面白みを向上させることが可能である。逆に、複数のラインが一系列ラインを形成することは無く、縦・横・斜めの何れか一つだけを当選ラインとすることもできる。このため、縦・横・斜めの当選数を設定することも可能であり、縦・横・斜め懸賞のランクを変更することもできる。

【0036】当選ラインより指定識別記号配置領域設定工程28においては、当選ラインの通るビンゴマトリックス部の箇所を指定識別記号配置領域として設定する。

そして次に指定識別記号配置工程29において、指定識別記号配置領域に対してランダムに指定識別記号を配置する。尚、図示はしていないが、指定識別記号配置の重複を避けつつランダムに配置する工程が存在している。

【0037】落選ラインより非指定識別記号配置箇所を設定工程30においては、落選ラインの通るビンゴマトリックス部の箇所を非指定識別記号配置箇所をランダムに少なくとも1箇所、場合によっては複数箇所設定する。そして次に非指定識別記号配置工程31において、非指定識別記号配置箇所に対してランダムに非指定識別記号を配置する。無論、当落ラインリストアップ分類工程27において、落選ラインが無い場合は、落選ラインより非指定識別記号配置箇所を設定工程30及び非指定識別記号配置工程31は割愛されることとなる。

【0038】指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域への非指定識別記号配置工程32においては、指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域へ非指定識別記号が配置される。これは、偶然に当選するのを防止するためである。尚、図示はしていないが、指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域を当選ラインが通る場合は、当選ラインが優先するので、それをチェックするための当選ラインチェック工程が存在している。

【0039】3工程終了の判断工程33においては、当選ラインより指定識別記号配置領域を設定工程28と指定識別記号配置工程29よりなる工程、落選ラインより非指定識別記号配置箇所を設定工程30と非指定識別記号配置工程31よりなる工程、指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域への非指定識別記号配置工程32よりなる工程の3つの工程を終了しているかどうか（落選ラインが無い場合は、落選ラインより非指定識別記号配置箇所を設定工程30及び非指定識別記号配置工程31は割愛）を判断する。3工程を終了しない場合（NOの場合）は当落ラインリストアップ分類工程27の直後に戻りループを行なうこととなる。そして終了している場合（YESの場合）は残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置工程34に進む。

【0040】残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置工程34においては、配置されていない残ビンゴマトリックス部に対し識別記号を配置する。ここで配置する識別記号は、指定識別記号と非指定識別記号の両方より重複を避けつつランダムに選択される。これは、ビンゴマトリックスに同一の識別記号が複数存在するとビンゴゲームが成立しなくなるためである。そのため、図示はしていないが、指定識別記号配置の重複を避けつつランダムに配置する工程が存在している。この工程においては、指定識別記号と非指定識別記号の両方より重複を避けつつランダムに選択するため、例えば落選ビンゴマトリックス印刷物であっても指定識別記号が配置され、ビンゴゲームの面白みを向上させることが可能である。

【0041】管理番号付与工程35においては、完成したビンゴマトリックスの識別記号の配列に対して管理番号を付与する。ここで管理番号は、重複がなければいかなる記号、番号でも良く、連番でもよいが不連続でも良い。そのため、図示はしていないが管理番号発生手段がプログラム上は設けられている。尚、管理番号を付与しない場合は、この工程は省略される。

【0042】識別記号配列・管理番号の記憶工程36においては、ビンゴマトリックスに配置した識別記号の配列と管理番号を対応させて記憶する。ここで配列とは、ビンゴマトリックスのどの箇所にどんな識別記号を配置したかをしめしており、識別記号配列よりビンゴマトリックスを再現することが可能である。尚、図示はしていないが識別記号配列・管理番号の記憶手段にそれらを記憶する。尚、管理番号を付与しない場合は、この工程は省略又は識別記号配列の記憶だけとなる。

【0043】印刷工程37においては、作成したビンゴマトリックスに配置した識別記号と管理番号をプリンター（例えばドットプリンター、レーザープリンタ等がある）等の印刷手段により出力してビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を製造する。尚、出力媒体としては紙が一般的ではあるがこれに限定するものではない。無論紙の中には前述した、長辺14センチメートル以上15.4センチメートル以内、短辺9センチメートル以上10.7センチメートル以内の長方形の重量が2グラム以上6グラム以内であって、紙質及び厚さは筆書及び送達に支障がないものも含まれる。尚、出力媒体には共通印刷部分（例えば、背景、BINGOの文字、マトリックス部の枠線等）が予め印刷されており、ここで印刷するのは一枚毎に変わる部分となる。ただし、本願発明はこれに限定するものではなく、共通印刷部分もここで印刷しても良い。

【0044】全数印刷終了かどうかの判断工程38においては、指定された数のビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を印刷したかどうかを判断し、NOの場合は特定配置領域選択手段23の手前に戻り、YESの場合はEND39へ進み製造を終了する。ここで、NOの場合に特定配置領域選択手段23の手前に戻るのは、複数の特定配置領域パターンを使用して、ビンゴマトリックス印刷部を作るためで、それにより、ビンゴゲームの面白みを向上させることができる。

【0045】尚、本願発明の請求項1は本実施の形態に限定されるものではなく、指定識別記号と非指定識別記号を定めた後、それに基づいてビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を製造すれば、権利の範囲である。すなわち、本実施の形態は後述の実施例で説明するように、例えば落選ビンゴマトリックス印刷物であっても出来るだけ多数のリーチ状態を作ってビンゴゲームの面白みを向上させる方法であり、その面白みを低下させれば他の製造方法が可能である。例えば、指定識別記号と非指

定識別記号を定めた後、指定識別記号だけをビンゴマトリックス部に一列になるよう配置し、しかるのち残ビンゴマトリックス部に非指定識別記号を配置して当選ビンゴマトリックス印刷物を作り、逆に非指定識別記号だけを使って落選ビンゴマトリックス印刷物を作ることも可能である。そして、その場合であっても指定識別記号と非指定識別記号を定めた後であれば、当選の数が縦、横及び又は斜めの一列ライン毎に予め定めることが可能である。また、別途手段で識別記号を指定する回数が複数である場合においても、各回に指定される指定識別記号を定めてあれば、各回毎の当選の数を予め定めよう設定することが可能である。

【0046】

【実施例】図5は、識別記号の概念図である。図5は、図4における指定識別記号・非指定識別記号を定める工程22の実施例に相当する。図5において、51は識別記号全体、52の斜線は指定識別記号のうち第1回指定識別記号群、53の斜線は指定識別記号のうち第2回指定識別記号群、54の斜線は指定識別記号のうち第3回指定識別記号群、55は非指定識別記号群である。図5において、識別記号として00から99までの整数100個を選定し、指定は10個づつ3回に分けて行なう場合を選択している。その場合、00から99までの100個の整数よりなる識別記号全体51に対して、1回目の指定用として00から09までの10個の整数よりなる第1回指定識別記号群52、2回目の指定用として50から59までの10個の整数よりなる第2回指定識別記号群53、3回目の指定用として90から99までの10個の整数よりなる第3回指定識別記号群54を指定記号として定め、10から49、60から89までの70個の整数よりなる非指定識別記号群55を非指定識別記号として定める。

【0047】図6は、特定配置領域の概念図である。図6は、図4における特定配置領域選定工程23の実施例に相当する。図6において、61は第1特定配置領域パターン、62は第2特定配置領域パターン、63は第3特定配置領域パターン、64はビンゴマトリックス部、65の斜線は特定配置領域、66は特定配置箇所、67は特定配置箇所、68は特定配置箇所、69は特定配置箇所、70は特定配置箇所、ラインAよりラインLまでの12本のラインは各々がビンゴマトリックス部64において形成される一列ラインである。図6において、5行5列マトリックスを選択した場合の3つの特定配置領域パターンを例示している。

【0048】図6において、第1特定配置領域パターン61のビンゴマトリックス部64には、一列ラインAより一列ラインLまでの12本の一列ラインが形成される。それに対し特定配置領域65は特定配置箇所66、67、68、69、70を有しており、特定配置箇所66は一列ラインEと一列ラインH上に設定、特定配置箇所

67は一列ラインBと一列ラインI上に設定、特定配置箇所68は一列ラインA、一列ラインD、一列ラインGと一列ラインJ上に設定、特定配置箇所69は一列ラインFと一列ラインK上に設定、特定配置箇所70は一列ラインCと一列ラインL上に設定されている。そのため特定配置領域65は、ビンゴマトリックス部64において形成される全ての一列ラインAからLに対し、少なくとも一箇所づつ配置された特定配置箇所を有している。第2特定配置領域パターン62、第3特定配置領域パターン63においても同様に、特定配置領域65は、ビンゴマトリックス部64において形成される全ての一列ラインAからLに対し、少なくとも一箇所づつ配置された特定配置箇所を有している。尚、特定配置領域65が有する特定配置箇所の個数は同一である必要は無く、例えば、第1特定配置領域パターン61、第2特定配置領域パターン62は5箇所であるのに対し、第3特定配置領域パターン63は6箇所を有している。

【0049】図4の特定配置領域選定工程23においては、図6で例示した複数の特定配置領域パターンより、一つの特定配置領域パターンを選定することとなる。

【0050】図7は、特定配置領域への非指定識別記号配置の概念図である。図7は、図4における特定配置領域選定工程23、特定配置領域に非指定識別記号を配置する工程25及び残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置工程34の実施例に相当する。図7において、70は特定配置領域選定した時点の概念図、71は特定配置領域に非指定識別記号を配置した時点の概念図、72は残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置した時点の概念図、73はビンゴマトリックス部、74は選定された特定配置領域、75は特定配置箇所、76は特定配置箇所、77は特定配置箇所、78は特定配置箇所、79は特定配置箇所、80は残ビンゴマトリックス部、ラインAよりラインLまでの12本のラインは各々がビンゴマトリックス部73において形成される一列ラインである。

【0051】図7において、特定配置領域選定した時点の概念図70のビンゴマトリックス部73には、一列ラインAより一列ラインLまでの12本の一列ラインが形成される。それに対し特定配置領域74は特定配置箇所75、76、77、78、79を有しており、特定配置箇所75は一列ラインA、一列ラインB及び一列ラインH上に設定、特定配置箇所76は一列ラインA、一列ラインC及び一列ラインI上に設定、特定配置箇所77は一列ラインA、一列ラインD、一列ラインG及び一列ラインJ上に設定、特定配置箇所78は一列ラインA、一列ラインE及び一列ラインK上に設定、特定配置箇所79は一列ラインA、一列ラインF及び一列ラインL上に設定されている。そのため特定配置領域74は、ビンゴマトリックス部73において形成される全ての一列ラインAからLに対し、少なくとも一箇所づつ配置された特

定配置箇所を有している。

【0052】特定配置領域に非指定識別記号を配置した時点の概念図71において、特定配置領域74に非指定識別記号が配置されている。特定配置箇所75には図5における非指定識別記号である「10」が配置、特定配置箇所76には図5における非指定識別記号である「11」が配置、特定配置箇所77には図5における非指定識別記号である「13」が配置、特定配置箇所78には図5における非指定識別記号である「14」が配置、特定配置箇所79には図5における非指定識別記号である「15」が配置されている。また残ビンゴマトリックス部80には識別記号は配置されていない。

【0053】残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置した時点の概念図72において、残ビンゴマトリックス部80に対し識別記号が配置されている。ここで識別記号は、特定配置領域に配置した非指定記号を除く、指定識別記号と非指定識別記号の全てよりランダムに選択配置される。ただし、残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置した時点の概念図72では、残ビンゴマトリックス部80に対し指定識別記号を配置してある。

【0054】図8は、落選ビンゴマトリックス印刷物のビンゴマトリックス印刷部の概念図である。図8は、図6において製造された落選ビンゴマトリックス印刷物のビンゴゲームにおいて、ビンゴゲームがどの様に行われるかを示しており、指定は図5に示す形で行われている実施例である。図8において、81は指定番号が指定されていない時点のビンゴマトリックス印刷部、82は第1回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部、83は第2回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部、84は第3回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部、85の斜線は第1回の指定によりマーキングされたマーキング識別記号群、86の斜線は第2回の指定によりマーキングされたマーキング識別記号群、87の斜線は第3回の指定によりマーキングされたマーキング識別記号群である。

【0055】指定番号が指定されていない時点のビンゴマトリックス印刷部81は、例えば購入された時点の冊子体に綴じられた印刷物のビンゴマトリックス印刷部を示している。次に第1回の指定で図5に示す「01」から「09」までの10個の識別記号が指定されるため、第1回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部82においてマーキング識別記号群85である識別記号「01」、「02」、「03」、「04」、「05」、「07」、「08」、「08」がマーキングされる。この時点で既に2箇所がリーチ状態（次に「10」又は「11」が指定されれば一列ラインが形成される状態）となっている。

【0056】次に第2回の指定で図5に示す「50」から「59」までの10個の識別記号が指定されるため、

第2回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部83においてマーキング識別記号群86である識別記号「50」、「51」、「53」、「54」、「55」、「56」、「57」、「59」がマーキングされる。この時点で4箇所がリーチ状態（次に「10」、「11」、「13」又は「14」が指定されれば一列ラインが形成される状態）となっている。

【0057】次に第3回の指定で図5に示す「90」から「99」までの10個の識別記号が指定されるため、第3回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部84においてマーキング識別記号群87である識別記号「90」、「91」、「92」、「93」がマーキングされる。この時点でビンゴゲームは終了であり、多数のリーチ状態を有しているが、一列ラインは未形成のため落選が決定する。このように、特定配置領域に非指定識別記号を配置した場合、例えその残りの全てが指定識別記号であったとしても一列ラインは未形成となり、必ず落選とすることができる。

【0058】図9は、指定識別記号配置箇所選定、当落ラインリストアップ分類、指定識別記号配置領域設定及び非指定識別記号配置箇所設定の概念図である。図9は、図4における指定識別記号配置箇所選定工程26、当落ラインリストアップ分類工程27、当選ラインより指定識別記号配置領域設定工程28及び落選ラインより非指定識別記号配置箇所設定工程30の実施例に相当する。図9において、90は指定識別記号配置箇所選定及び当落ラインリストアップを行った時点の概念図、91は指定識別記号配置領域設定及び非指定識別記号配置箇所設定を行った時点の概念図、92はビンゴマトリックス部、93は特定配置領域、94は特定配置箇所、95は指定識別記号配置箇所、96は特定配置箇所、97は特定配置箇所、98は特定配置箇所、99は指定識別記号配置領域、100は非指定識別記号配置箇所、ラインAよりラインLまでの12本のラインは各々がビンゴマトリックス部92において形成される一列ラインである。

【0059】図9において、指定識別記号配置箇所選定及び当落ラインリストアップを行った時点の概念図90のビンゴマトリックス部92には、一列ラインAより一列ラインLまでの12本の一列ラインが形成される。それに対し特定配置領域93は特定配置箇所94、96、97、98を有しており、特定配置箇所94は一列ラインA、一列ラインB及び一列ラインH上に設定、特定配置箇所96は一列ラインA、一列ラインD、一列ラインG及び一列ラインJ上に設定、特定配置箇所97は一列ラインA、一列ラインE及び一列ラインK上に設定、特定配置箇所98は一列ラインA、一列ラインF及び一列ラインL上に設定されている。そのため特定配置領域93は、ビンゴマトリックス部92において形成される全ての一列ラインAからLのうち一列ラインC及び一列ラ

インIを除き、少なくとも一箇所づつ配置された特定配置箇所を有している。そして特定配置領域93より選定された指定識別記号配置箇所95には一列ラインA、一列ラインC、一列ラインIが通っている。

【0060】指定識別記号配置箇所を選定した時点の概念図90において、特定配置領域93より指定識別記号配置箇所95を選定し、次に指定識別記号配置箇所95を通る一列ラインA、一列ラインC、一列ラインIがリストアップし、当選ラインと落選ラインに分類する。ここでは当選ラインとして一列ラインI、落選ラインとして一列ラインA、一列ラインCに分類している。

【0061】指定識別記号配置領域設定及び非指定識別記号配置箇所設定を行った時点の概念図91において、当選ラインである一列ラインIが通るビンゴマトリックス部92の箇所を指定識別記号配置領域99として設定し、落選ラインである一列ラインCの通るビンゴマトリックス部92の箇所に非指定識別記号配置箇所100を設定している。ここで、落選ラインである一列ラインAの通るビンゴマトリックス部92の箇所には特定配置領域93が存在するため、非指定識別記号配置箇所が設定されない。

【0062】尚、図9は、当選ラインより指定識別記号配置領域設定工程28と落選ラインより非指定識別記号配置箇所設定工程30が前後して行われる場合を実施例として記載しており、図4の当選ラインより指定識別記号配置領域設定工程28の後には指定識別記号配置工程29が行われ、落選ラインより非指定識別記号配置箇所設定工程30の後には非指定識別記号配置工程31が行う場合と相違している。無論本願発明が何れの場合であっても良いことは言うまでもない。更に、一列ラインAを当選ラインとした場合、特定配置領域93全体が指定識別記号配置領域99となり、図4に示す指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域への非指定識別記号配置工程32に優先する。その際は図示はしていないが特定配置領域93全体が指定識別記号配置箇所になったとして、リストアップ分類した全ての落選ラインに対して非指定識別記号配置箇所設定を行なう工程が存在する。

【0063】図10は、指定識別記号配置工程、非指定識別記号配置工程及び残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置工程の概念図である。図10は、図4における指定識別記号配置工程29、非指定識別記号配置工程31、指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域への非指定識別記号配置工程32及び残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置工程34の実施例に相当する。図10において、101は指定識別記号配置と非指定識別記号配置及び指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域への非指定識別記号配置を行った時点の概念図、102は残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置した時点の概念図、103はビンゴマトリックス部、104は特定配置領域、105は指定識別記号配

置領域、106は非指定識別記号配置箇所、107は特定配置箇所、108は特定配置箇所、109は特定配置箇所、110は特定配置箇所、111は指定識別記号配置箇所、112は指定識別記号配置箇所、113は指定識別記号配置箇所、114は指定識別記号配置箇所、115は指定識別記号配置箇所、116は残ビンゴマトリックス部である。

【0064】指定識別記号配置と非指定識別記号配置及び指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域への非指定識別記号配置を行った時点の概念図101において、指定識別記号配置領域105には指定識別記号が配置されている。指定識別記号配置箇所111には図5における指定識別記号である「01」が配置、指定識別記号配置箇所112には図5における指定識別記号である「06」が配置、指定識別記号配置箇所113には図5における指定識別記号である「51」が配置、指定識別記号配置箇所114には図5における指定識別記号である「56」が配置、指定識別記号配置箇所115には図5における指定識別記号である「91」が配置されている。ここで「01」「06」は第1回目の指定、「51」「56」は第2回目の指定、「91」は第3回目の指定の指定識別記号である。従ってこの当選ビンゴマトリックス印刷物は指定する回数が複数である場合に3回目の指定で当選と懸賞参加者が認識する。同様にこの工程で何回目の指定識別記号を入れるかで当選と懸賞参加者が認識するタイミングを設定することができる。特定配置領域104には非指定識別記号が配置されている。特定配置箇所107には図5における非指定識別記号である「10」が配置、特定配置箇所108には図5における非指定識別記号である「13」が配置、特定配置箇所109には図5における非指定識別記号である「14」が配置、特定配置箇所110には図5における非指定識別記号である「15」が配置されている。非指定識別記号配置箇所106には図5における非指定識別記号である「11」が配置されている。また残ビンゴマトリックス部116には識別記号は配置されていない。

【0065】残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置した時点の概念図102において、残ビンゴマトリックス部116に対し識別記号が配置されている。ここで識別記号は、特定配置領域に配置した非指定記号を除く、指定識別記号と非指定識別記号の全てよりランダムに選択配置される。ただし、残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置した時点の概念図102では、残ビンゴマトリックス部80に対し指定識別記号を配置してある。

【0066】図11は、当選ビンゴマトリックス印刷物のビンゴマトリックス印刷部の概念図である。図11は、図9及び図10において製造された当選ビンゴマトリックス印刷物のビンゴゲームにおいて、ビンゴゲームがどの様に行われるかを示しており、指定は図5に示す

形で行われている実施例である。図11において、121は指定番号が指定されていない時点のビンゴマトリックス印刷部、122は第1回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部、123は第2回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部、124は第3回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部、125の斜線は第1回の指定によりマーキングされたマーキング識別記号群、126の斜線は第2回の指定によりマーキングされたマーキング識別記号群、127の斜線は第3回の指定によりマーキングされたマーキング識別記号群、128は形成された一列ラインである。

【0067】指定番号が指定されていない時点のビンゴマトリックス印刷部121は、例えば購入された時点の冊子体に綴じられた印刷物のビンゴマトリックス印刷部を示している。次に第1回の指定で図5に示す「01」から「09」までの10個の識別記号が指定されるため、第1回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部122においてマーキング識別記号群125である識別記号「01」、「02」、「03」、「04」、「05」、「06」、「08」、「08」がマーキングされる。この時点で既に2箇所がリーチ状態（次に「10」又は「11」が指定されれば一列ラインが形成される状態）となっている。

【0068】次に第2回の指定で図5に示す「50」から「59」までの10個の識別記号が指定されるため、第2回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部123においてマーキング識別記号群126である識別記号「50」、「51」、「53」、「54」、「55」、「56」、「57」、「59」がマーキングされる。この時点で4箇所がリーチ状態（次に「10」、「11」、「13」又は「14」が指定されれば一列ラインが形成される状態）となっている。

【0069】次に第3回の指定で図5に示す「90」から「99」までの10個の識別記号が指定されるため、第3回目の指定がなされた時点のビンゴマトリックス印刷部124においてマーキング識別記号群127である識別記号「90」、「91」、「92」、「93」がマーキングされる。この時点でビンゴゲームは終了であり、一列ライン128が形成され、当選が決定する。このようにした場合、例えその残りの全てが指定識別記号であったとしても一列ラインは選定した一本だけとなり、更に縦、横及び又は斜めも選定することがでる。

【0070】

【発明の効果】請求項1に記載の発明によれば、まず、ビンゴマトリックス部に配置する予定の識別記号（例えば数字）全てに対し、別途手段で指定（例えば、ちらし、雑誌、新聞、テレビ、ラジオ、店頭展示等での発表）する指定識別記号か指定しない非指定識別記号かを定める。次に、指定識別記号がビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成する当選ビンゴマトリッ

ス印刷物と、指定識別記号がビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成しない落選ビンゴマトリックス印刷物とを製造することで、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能となるという作用効果を奏する。

【0071】また、この場合、ビンゴゲームという外観を有してはいるが、最初から当たりとはずれが定まったくじを配布することと何らかわらないこととなり、どうしても公正を失うこととなる。そこで請求項1は、予め定めるのが当選識別記号では無く、指定識別記号であることを特徴として公正を確保している。すなわち、当選識別記号を予め定めてしまうと全ての当選者が同じ記号で当選することとなり、当選記号の数が少ないため事前に漏洩しやすく、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性がある。それに対し、指定識別記号だけを定める場合、当選記号を定める製造方法に比べ工程は増えるが、多数の指定識別記号の内のどれが、どういう組合せで当選するかは容易には判別できず、事前に漏洩しにくく、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となるという作用効果を奏する。

【0072】請求項2に記載の発明によれば、まず、ビンゴマトリックス部において形成される全ての一列ラインに対し、少なくとも一箇所づつ設定された特定配置領域を選定することで、当選記号を予め選定しなくとも当選ビンゴマトリックス印刷物と、落選ビンゴマトリックス印刷物を製造することができ、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となるという作用効果を奏する。

【0073】請求項3に記載の発明によれば、ビンゴマトリックス部において形成される全ての一列ラインに対し、少なくとも一箇所づつ設定された特定配置領域に非指定識別記号を配置するため、例え残り全ての識別記号が指定識別記号であったとしても、指定識別記号が一列ラインを形成することではなく、確実に落選ビンゴマトリックス印刷物を製造することができ、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選

か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となるという作用効果を奏する。

【0074】特に、特定配置領域に非指定識別記号を配置する製造方法で落選ビンゴマトリックス印刷物を製造する場合、特定配置領域以外は指定識別記号と非指定識別記号をランダムに配置することができる。そのため、別途手段で識別記号を指定する回数が複数である場合において、落選ビンゴマトリックス印刷物であっても、最初の指定から最後の指定まで指定識別記号が落選ビンゴマトリックス印刷物上にあり、最後の指定までビンゴゲームを楽しむことが可能であるという作用効果を奏する。

【0075】請求項4に記載の発明によれば、特定配置領域に指定識別記号を配置する指定識別記号配置箇所を選定する工程と、該指定識別記号配置箇所を通るラインをリストアップする工程と、該リストアップされたラインを当選ラインと落選ラインに分類する工程と、該当選ラインが通るビンゴマトリックス部の箇所を指定識別記号配置領域とし、該領域に指定識別記号を配置する工程と、該落選ラインが通るビンゴマトリックス部の箇所の何れかを非指定識別記号配置箇所とし、該箇所に非指定識別記号を配置する工程と、前記指定識別記号配置箇所以外の特定配置領域に非指定識別記号を配置する工程を有することで確実に当選ビンゴマトリックス印刷物を製造することができ、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めることが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となるという作用効果を奏する。

【0076】特に、リストアップされたラインを当選ラインと落選ラインに分類する工程を有するため、複数のラインが一列ラインを形成することは無く、縦・横・斜めの何れか一つだけを当選ラインとすることができる。このため、縦・横・斜めの当選数を設定することも可能であり、縦・横・斜め懸賞のランクを変更することもできる。尚、複数のラインが一列ラインを形成するように設定することも可能である。すなわち、ゲームの面白みを向上させるためにはダブルリーチ、トリプルリーチ等複数リーチ状態とするのが効果的な手法の一つであり、当選ラインを一本に限定すると、ダブルリーチ、トリプルリーチ等複数リーチ状態の存在は偶然の確率に頼る（しかも当選するラインは必ず1本となる）こととなる。しかし、ここで複数本を選定すれば、意図的に複数リーチ状態（しかも当選するラインも複数となる）を作ることとなり、効果的にゲームの面白みを向上させることが可能であるという作用効果を奏する。

【0077】請求項5に記載の発明によれば、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め提供することが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となるという作用効果を奏する。

【0078】請求項6に記載の発明によれば、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め提供することが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。特に、縦・横・斜めの当選数を設定しており、縦・横・斜めで懸賞のランクを変更すること等、ビンゴゲームに付加価値を付けることが可能であるという作用効果を奏する。

【0079】請求項7に記載の発明によれば、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めて提供することが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となる。特に、指定する毎の当選数を設定しており、ビンゴゲームに付加価値を付けることができる。同時に、指定の各回毎に当選者ができるように設定して、当選者に対する景品の発送業務等懸賞主催者の手間を分散させる、又は、最後の指定でのみ当選者ができるように設定して、当選者に対する景品の発送業務等懸賞主催者の手間を集中させる等、懸賞主催者にとって合理的な業務配分とすることが可能となるという作用効果を奏する。

【0080】請求項8に記載の発明によれば、冊子体（例えば、雑誌、書籍、カタログ、パンフレット等）において、ビンゴマトリックス印刷部において一列ラインを形成すると必ず当選として懸賞参加者に景品を渡すことができるよう、当選するビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の数を予め定めた冊子体を提供することが可能となると同時に、懸賞参加者がビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物を綴じた冊子体入手する時点で当選か落選かを判別できる可能性を排除することができ、公正を確保することが可能となるという作用効果を奏する。

【0081】また、縦・横・斜めの当選数を設定した場合、縦・横・斜めで懸賞のランクを変更すること等、ビンゴゲームに付加価値を付けることが可能である。この

ことは冊子体、特に雑誌においてビンゴゲーム懸賞を実施する際に重要である。すなわち、複数号に渡る販売振興の効果の持続を行なうためには、読者である懸賞参加者にできるだけ興味を持たせる必要があり、単に単一の景品を提供するよりも、縦・横・斜めで懸賞のランクを変更したほうが、読者である懸賞参加者に興味を持たせることが可能となるという作用効果を奏する。

【0082】更に、指定する毎の当選数を設定した場合、ビンゴゲームに付加価値を付けることができると同時に、指定の各回毎に当選者ができるように設定して、当選者に対する景品の発送業務等懸賞主催者の手間を分散させる、又は、最後の指定でのみ当選者ができるように設定して、当選者に対する景品の発送業務等懸賞主催者の手間を集中させる等、懸賞主催者にとって合理的な業務配分とすることが可能となる。このことは冊子体、特に雑誌においてビンゴゲーム懸賞を実施する際に重要である。すなわち、複数号に渡る販売振興の効果の持続を行なうためには、読者である懸賞参加者にできるだけ興味を持たせる必要があり、指定の各回毎に当選者を設定（雑誌の性格によって分散、集中、その中間等を選択する。例えば、月刊誌であれば、指定の間隔が長いので分散させた方がよいなど）したほうが読者である懸賞参加者に興味を持たせることが可能となるという作用効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は本願発明の冊子体を示す外観概略図である。

【図2】図2は本願発明のビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の表面を示す拡大外観概略図である。

【図3】図3は本願発明のビンゴマトリックス印刷部を有する印刷物の裏面を示す拡大外観概略図である。

【図4】図4は本願発明の本願発明の印刷物の製造方法

を説明する概念図である。

【図5】図5は本願発明の識別記号の概念図である。

【図6】図6は本願発明の特定配置領域の概念図である。

【図7】図7は本願発明の特定配置領域への非指定識別記号配置の概念図である。

【図8】図8は本願発明の落選ビンゴマトリックス印刷物のビンゴマトリックス印刷部の概念図である。

【図9】図9は本願発明の指定識別記号配置箇所選定、当落ラインリストアップ分類、指定識別記号配置領域設定及び非指定識別記号配置箇所設定の概念図である。

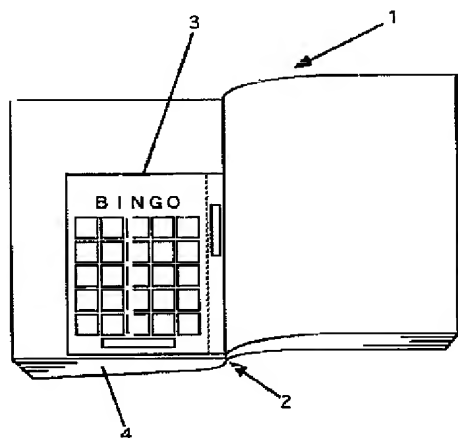
【図10】図10は本願発明の指定識別記号配置工程、非指定識別記号配置工程及び残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置工程の概念図である。

【図11】図11は本願発明の当選ビンゴマトリックス印刷物のビンゴマトリックス印刷部の概念図である。

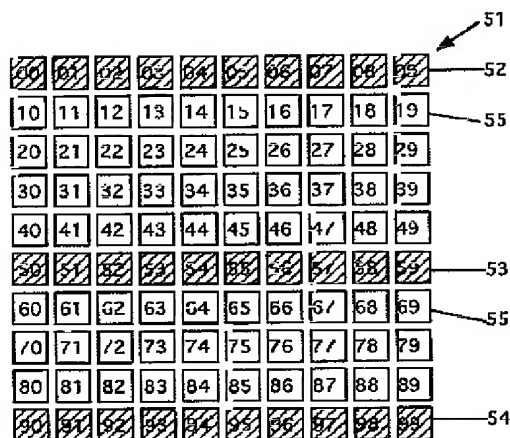
【符号の説明】

21…スタート、22…指定識別記号・非指定識別記号を定める工程、23…特定配置領域選定工程、24…当選か落選かの判断工程、25…特定配置領域に非指定識別記号を配置する工程、26…指定識別記号配置箇所選定工程、27…当落ラインリストアップ分類工程、28…当選ラインより指定識別記号配置領域設定工程、29…指定識別記号配置工程、30…落選ラインより非指定識別記号配置箇所設定工程、31…非指定識別記号配置工程、32…指定識別記号配置箇所以外特定配置領域への非指定識別記号配置工程、33…3工程終了の判断工程、34…残ビンゴマトリックス部への識別記号ランダム配置工程、35…管理番号付与工程、36…識別記号配列・管理番号の記憶工程、37…印刷工程、38…全数印刷終了かどうかの判断工程、39…エンド

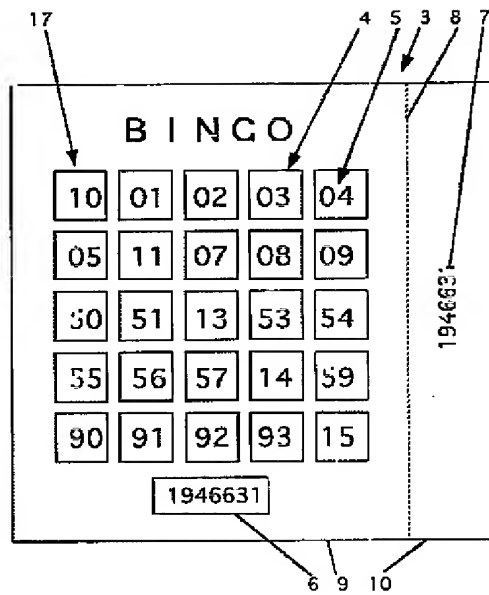
【図1】



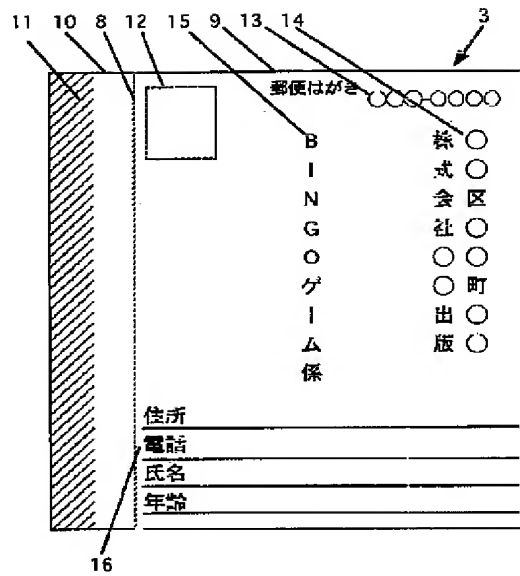
【図5】



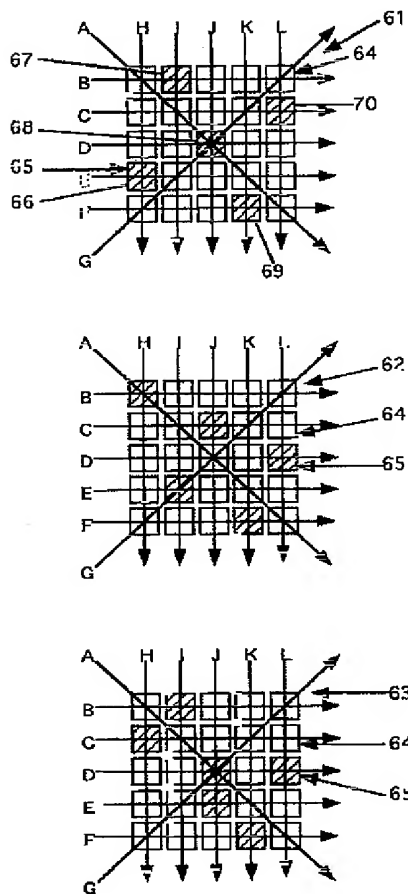
【図2】



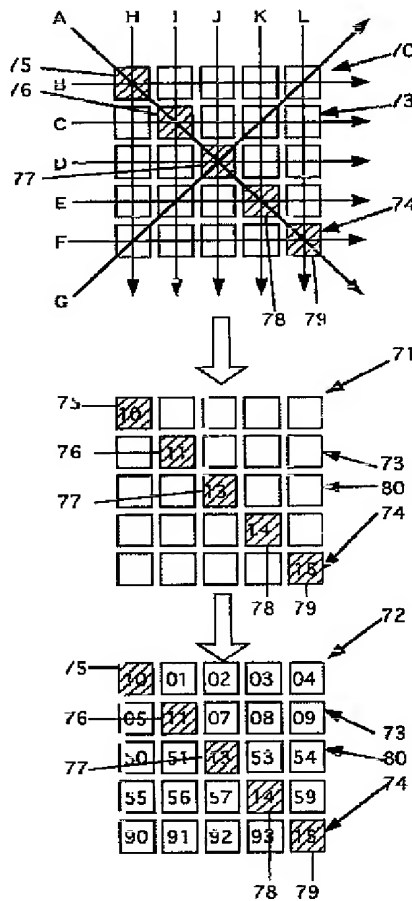
【図3】



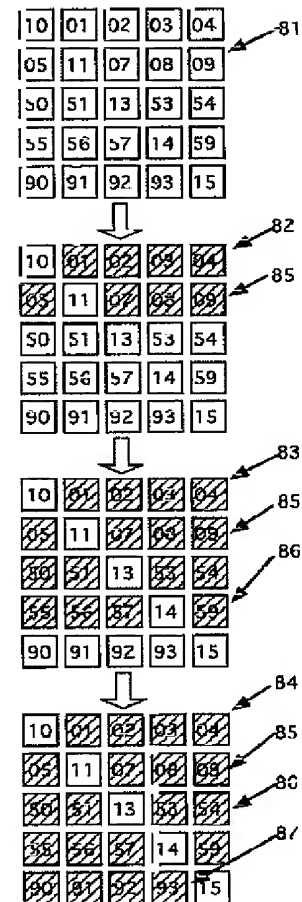
【図6】



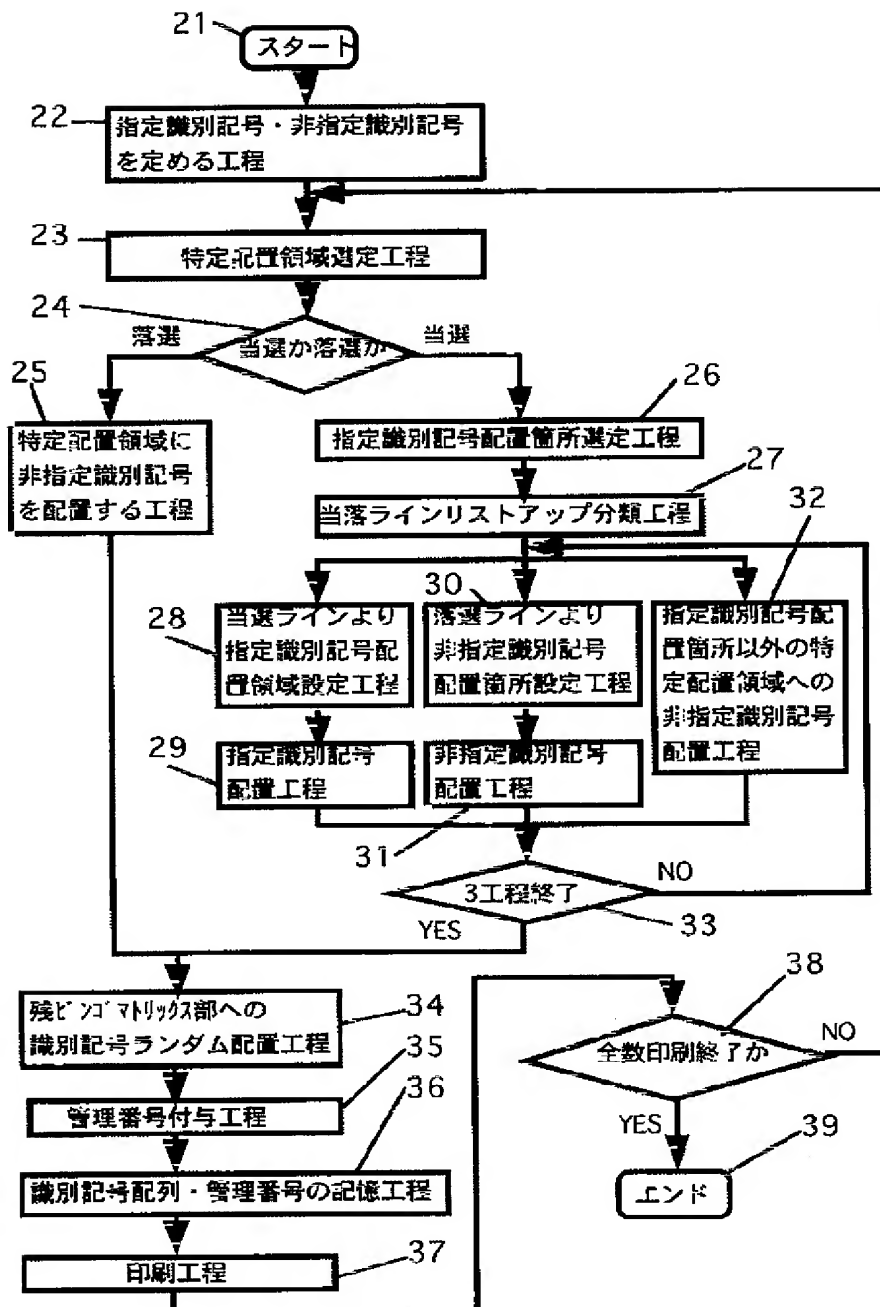
【図7】



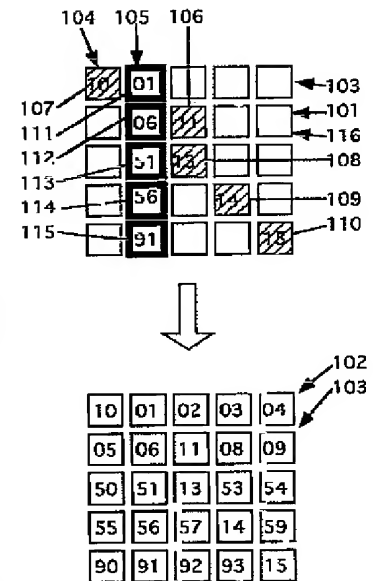
【図8】



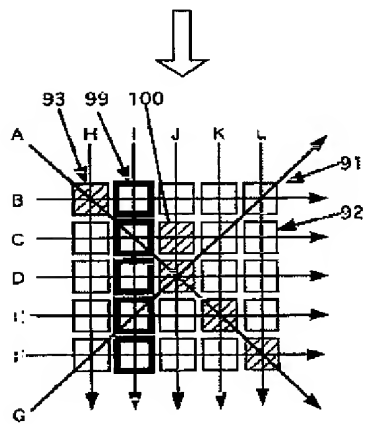
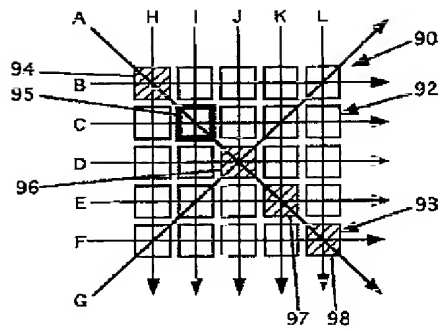
【図4】



【図10】



【図9】



【図11】

